

Penerapan Tema Fantasi pada Objek Pusat Sinema Sidoarjo

Reggy Satria Rinaldhy dan Baskoro Widyo Isworo

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: basko@arch.its.ac.id

Abstrak — Pusat Sinema merupakan suatu tempat yang mewadahi segala aktivitas yang berhubungan dengan bidang sinematografi. Aktivitas yang disediakan di dalamnya antara lain studio bioskop (mulai dari studio reguler hingga premiere), museum sinema (untuk memberikan informasi mengenai perkembangan sinematografi dari awal muncul hingga saat ini), souvenir shop, ruang seminar, public space (bisa digunakan untuk mengadakan acara-acara seperti adanya kompetisi film pendek dan hal-hal semacamnya). Dengan tema fantasi diharapkan bahwa gedung tersebut tidak hanya menjadi bangunan yang mewadahi ruang-ruang di dalamnya melainkan juga menjadi wahana, yang artinya bangunan tersebut dapat memberikan kesan tersendiri bagi para pengunjung yang datang berkunjung. Suasana yang dibangun di dalam maupun pada fasad gedung diharapkan dapat menghadirkan fantasi-fantasi pada pikiran mereka.

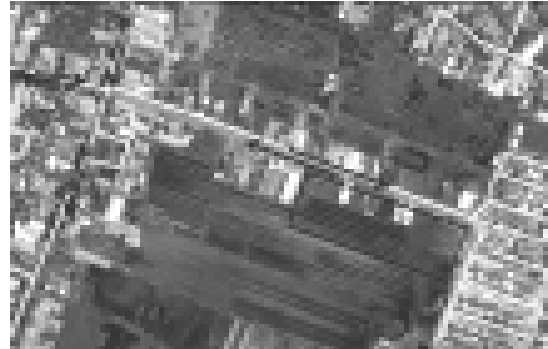
Kata Kunci — Pusat Sinema, Fantasi.

I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia perfilman di dalam maupun luar negeri sudah mulai berkembang pesat, banyak film-film dengan kualitas baik yang sudah diproduksi. Semakin berkembangnya dunia perfilman ini juga menyebabkan banyaknya peminat film itu sendiri, semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk menonton film apalagi menonton langsung di bioskop yang memberikan nuansa yang berbeda jika dibandingkan dengan menonton dari media seperti dvd.

Banyaknya peminat film ini tidak diimbangi dengan adanya gedung bioskop yang berkualitas, terlebih lagi di kota Sidoarjo. Dengan isu ini dibangunlah gedung pusat sinema di Sidoarjo yang memudahkan masyarakat untuk menonton film bersama kerabatnya. Tidak perlu lagi harus ke Surabaya hanya untuk menonton film di bioskop. Disamping hanya untuk menonton, pengunjung ataupun pecinta sinematografi dapat mengetahui perkembangan sinematografi dari awal mula munculnya film hingga saat ini. Segala aktivitas yang berhubungan dengan sinematografi disediakan di dalam bangunan ini.

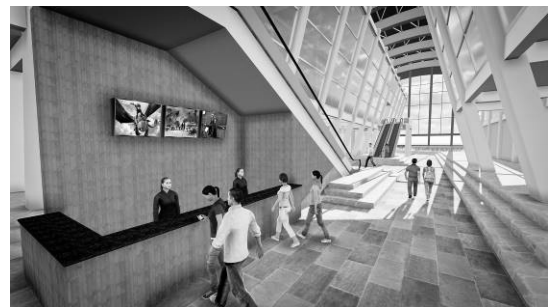
Namun gedung bioskop itu tidak hanya gedung yang semata-mata hanya mewadahi kegiatan di dalamnya, tema fantasi pun digunakan pada proses rancang untuk dapat memberi nuansa baru pada bangunan tersebut, dari interior maupun eksterior. Diharapkan masyarakat Sidoarjo bangga dengan adanya bangunan tersebut.



Gambar 1. Lokasi Objek Rancang



Gambar 2. Interior Studio Bioskop



Gambar 3. Resepsionis dan Loket

EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Di dalam perancangan objek pusat sinema ini digunakan tema fantasi. Menurut Yanto Subiyanto [1] adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Hal senada juga dijelaskan oleh Bimo Walgito [2] Dengan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, ke keadaan yang akan mendatang. Secara garis besar FANTASI lebih kepada pengaruh secara psikis dan pikiran yang diakibatkan oleh adanya rangsangan yang tidak biasa dari yang pernah ia alami. Dengan tema fantasi diharapkan objek rancang dapat memicu fantasi para pengunjung. Konsep secara keseluruhan dari objek bertema fantasi ini dapat menimbulkan fantasi lebih ke arah menyeramkan, konteks menyeramkan disini lebih kepada pengaruh psikis seseorang.

Proses pencapaian tema pada desain bisa dilakukan dalam tiga hal yaitu proporsi, bentuk, dan cahaya. Disini diambil beberapa contoh preseden dari salah satu scene film yang bergenre fantasi, untuk proporsi mengambil scene yang menampilkan sosok gerbang dengan ukuran diluar normal yang membuat ke tika ada manusia di dekatnya akan merasa sangat kecil (Gambar 4). Untuk faktor bentuk mengambil scene yang menampilkan makhluk seperti naga yang mana sisiknya diambil untuk di adaptasi pada bentuk bangunan (Gambar 5). Untuk faktor cahaya mengambil scene yang menampilkan nuansa menyeramkan dari hutan yang diterangi oleh lampu berwarna biru yang berasal dari bawah (Gambar 6).

Berdasarkan beberapa preseden tersebut kemudian dilakukan penyesuaian lagi dengan suasana yang ingin dirancang pada objek, mulai dari bentuk hingga pencahayaan yang diatur sedemikian rupa.

III. HASIL PERANCANGAN

Konsep untuk membuat suasana yang menakutkan berdasarkan tema dimulai dari desain fasad luar bangunan yang memiliki sosok-sosok lancip (Gambar 7) yang di adaptasi dari bentuk sisik (Gambar 5). Sosok-sosok ini diharapkan dapat mempengaruhi fantasi/imajinasi pengunjung yang melihatnya, dengan bentuk sisik-sisik lancip ini membuat bangunan tersebut terlihat lebih arogan dan berbentuk tidak selayaknya bangunan pada umumnya. Kemudian untuk proporsi dari objek rancang disini sengaja dibuat diluar normal untuk menampilkan sosok yang tegas, yang kemudian diharapkan itu mempengaruhi psikis pengunjung yang datang (Gambar 9). Yang terakhir yaitu dari sisi pencahayaan seperti preseden yang diambil sebelumnya (Gambar 6), pencahayaan di dalam bangunan sengaja menggunakan lampu spot berwarna ungu yang diarahkan dari bawah ke atas (Gambar 10) yang diharapkan akan membuat suasana di dalam bangunan menjadi menyeramkan seperti yang telah disinggung sebelumnya, ditambah lagi dengan proporsi bangunan disamping kiri dan kanan.



Gambar 4. Preseden Proporsi



Gambar 5. Preseden Bentuk



Gambar 6. Preseden Cahaya



Gambar 7. Perspektif Pusat Sinema



Gambar 8. Pusat Sinema Pada Malam Hari

Konsep tatanan massa disini dapat dilihat pada site plan (Gambar 11) yang memperlihatkan adanya dua gedung yang sengaja dipisahkan, dua gedung itu adalah gedung parkir dan gedung sinema. Pemisahan gedung ini bertujuan agar ketika pengunjung memarkirkan kendaraannya di gedung parkir dapat berjalan melewati jalan penyeberangan yang disediakan dan merasakan gedung sinema dari luar hingga masuk ke dalam.

IV. KESIMPULAN

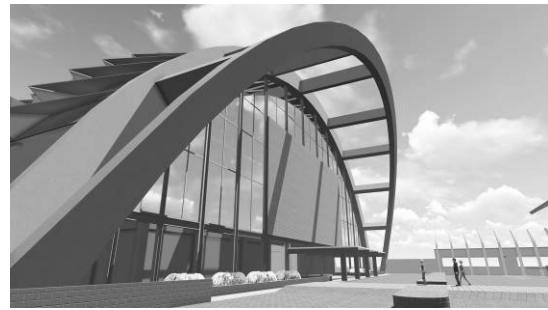
Konsep untuk membuat bangunan yang dapat memicu fantasi pengunjung dapat dicapai melalui proporsi, bentuk, dan cahaya. Ketiga faktor ini masing-masing dapat mempengaruhi psikis dan fantasi pengunjung melalui beberapa aplikasi desain mulai dari fasad luar bangunan hingga ke dalam interior bangunan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ir. Baskoro Widyo Isworo, M.Ars, selaku pembimbing, atas semua ilmu dan bimbingannya, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

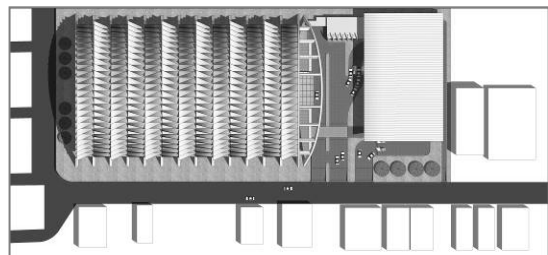
- [1] Subiyanto, Yanto dan Dedi Suryadi. (1980). Tanya Jawab Pengantar Psikologi. Bandung: Armico
- [2] Walgito, Bimo. (1983). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM



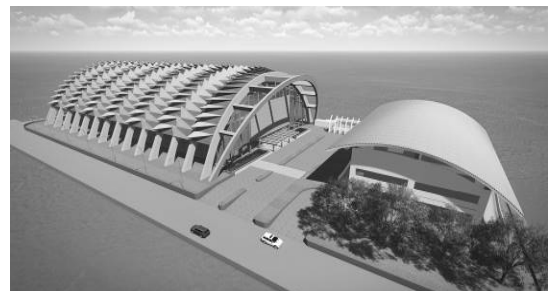
Gambar 9. Entrance Bangunan



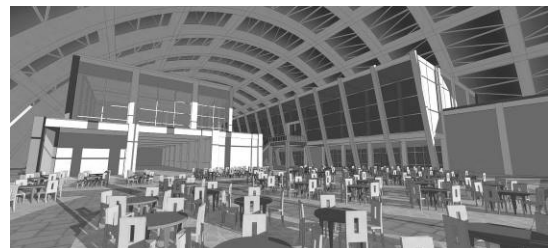
Gambar 10. Perspektif Interior Koridor Utama



Gambar 11. Gambar Site Plan



Gambar 12. Bird Eye View



Gambar 13. Public Space